Хохот и Стон

Эта локация связана с «Культом Всезрячей». Её можно разместить на поверхности — как здание — а можно в катакомбах, как участок подземелья. В силу простоты планировки она не очень подходит для «зачистки» и ценна в первую очередь в связке с другими элементами, как часть общей кампании.

Хохот и Стон — божества-братья, один из которых представляет Хаос (конечно же, это Хохот), а другой — Порядок (соответственно, Стон). Обычно последователи божественных братьев не очень-то ладят друг с другом — неудивительно, с такой-то разницей темпераментов, — но около сотни лет назад возникла небольшая секта, объявившая о том, что Хохот и Стон — на самом деле единое, просто двуликое божество. Секта построила двойной храм, посвящённый сразу обоим аспектам, но уже через пару десятилетий произошёл раскол. Храм, однако, до сих пор стоит — и до сих пор служит двум сторонам конфликта…

1 – Храм Стона. Несколько грубых деревянных скамей. На стенах в дальнем конце помещения — барельеф с ликами отчаяния, каменными лицами, рты которых распахнуты в беззвучных стенаниях и вое. Плита посередине раньше служила потайной дверью в соседний храм, но теперь механизм сломан — с любой стороны дверь невозможно открыть; просунув руку в рот одной из каменных голов, можно найти рычаг, который открывал дверь раньше, но нажатие ни к чему не приводит.

2 — Бассейн для слёз. Посередине помещения расположен бассейн, вокруг которого собралось d4 человек; они плачут навзрыд, позволяя слезам падать прямо в бассейн.

Вся вода в бассейне — это слёзы верующих; если окропить ими любое существо, оно будет вынуждено пройти проверку морали, иначе поддастся сокрушительному отчаянию на 1d6 раундов и сдастся в плен; вне боя существо просто погрузится в кататонический ступор на такой же срок.

В бассейне 1d12 порций. Если храм функционирует как обычно, пустой бассейн наполняется на 1d6 порций в неделю.

Последователи Стона считают бассейн священным. Они просят не набирать из него слёзы, и хотя не станут мешать это делать, считая себя бессильными, но подобное действие будет расценено как враждебное, и заслужить их дружбу будет невозможно.

3 — Повешенный. На цепях над полом подвешен человек — ноги вместе, руки раскинуты в стороны, тело наклонено вперёд. Любых гостей встречает его обречённый голос: «Вы можете делать со мной всё, что угодно».

Это единственный здешний жрец Стона. Он наложил на себя епитимью и очень истово предаётся отчаянию и безнадёжности.

4 — Хранилище. Дверь заперта, но за ней абсолютно пусто — только толстый слой пыли.

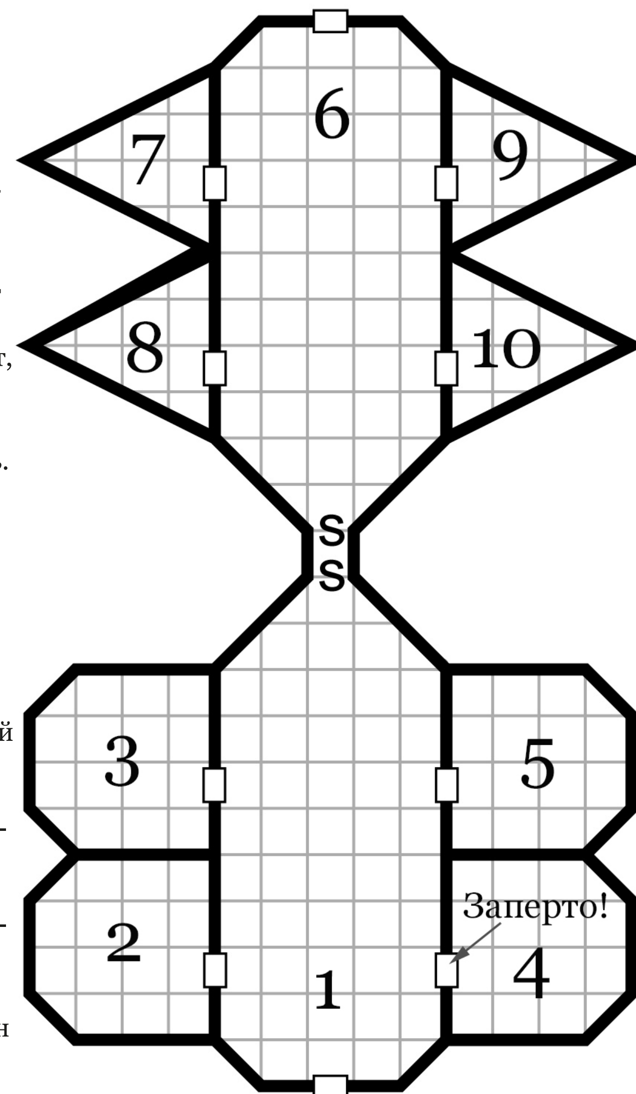
5 — Мозаика. Потолок покрыт мозаикой с изображением двуликого божества — одно лицо стенает, другое смеётся.

На стенах высечены заповеди:
-Ты не в силах ничего изменить.
-Отчаяние послано свыше.
-Неси отчаяние ближним.

6 — Храм Хохота. За одной из дверей раздаются резкие глухие удары и раскатистый смех. На стенах в дальнем конце помещения — длинные штыри, на которые насажены оскаленные головы людей и нелюдей; на каждой голове — шутовской колпак с бубенчиками. Головы забальзамированы и покрыты защитным лаком. Тайная дверь посередине полностью открыта, но короткий проход заканчивается второй, заблокированной дверью — её не открыть.

Героев встречает Старик Феофан — пожилой, но всё ещё массивный мужчина с длинными седыми волосами и внушительной бородой, покрытый многочисленными и довольно жуткими шрамами — бывший шут-берсерк. Феофан хочет сыграть шутку с поклонниками Стона. Из храма Стона пропали священные наручи отчаяния (см. «Культ Всезрячей»).

Старик Феофан
HD 5; **AC** 9; **Atk** кулаки; **Скорость** средняя; **AL** C; **XP** 200.



Феофан предлагает героям вернуть их. Точнее, вернуть подделку — наручи, которые выглядят точно так же, но превращают носителя в кровожадного безумца.

Он с усмешкой доброго дедушки объясняет, что жрец Стона надевает эти наручи во время ритуалов своего бога. Феофан не может сделать это сам, поскольку жрец ему не доверяет.

Наручи Хохота

Прокляты. Улучшают AC на 4, однако каждый второй ход носитель должен совершать спасбросок, иначе впадёт в кровожадную ярость на 1d4 хода, и, весело хохоча, будет бросаться на ближайшее живое существо, искренне стараясь убить его любыми подручными средствами.

Ярость от наручей не даёт бонусов или штрафов.

7 — Удары за дверью. Звук ударов доносится отсюда. На тех, кто рискнёт открыть дверь, в ярости обрушится шут-берсерк— он развлекался, кроша в щепки деревянные чурбаны.

Шут-берсерк

HD 3; **AC** 6; **Atk** цеп с бубенцами 1d6+1; **Скорость** средняя; **AL** C; **XP** 120.

Шутовская ярость: длится 10 минут. Шут-берсерк получает 1d6 временных хитов. Он обязан атаковать ближайшее существо, даже если это союзник. Если на одинаковом расстоянии находятся несколько существ — атакует случайного. На срок действия ярости шут-берсерк получает кумулятивный бонус +1 к атаке за каждое убитое им существо.

8 — Котёл с мухоморами. На тлеющих углях стоит котёл с варевом из мухоморов и других неизвестных компонентов. За котлом никто не следит. Варева хватит на 1d6 порций. Порция погружает в шутовскую ярость (см. выше).

9 — Склад оружия. Наваленные в беспорядке топоры, цепы, дубины, булавы и прочее. Оружие в основном простое и переделанное из крестьянских орудий труда. Ценных экземпляров нет. Доспехов и щитов — нет.

10 — Смеющийся череп. Вделанными в стену костями выложена надпись «Смех продлевает жизнь». Над ней из стены торчит горельеф в виде ухмыляющегося черепа. Из черепа раздаётся смех, когда присутствующие в комнате поворачиваются к нему спиной.

Автор: Егор Redrick Рюмшин
https://vk.com/osr_syndrome
https://www.patreon.com/osr_syndrome
Иллюстрации: Сергей Ельчин
https://vk.com/id26295084

Кровавая служба

Последователи Стона проводят свои ритуалы каждый второй день. На службу собирается 1d6+2 человек. Если вручить жрецу Стона наручи Хохота — тот перебьёт их всех. После чего поклонение Стону в регионе, скорее всего, перестанет существовать.

Если возникнет необходимость, возьмите для жреца характеристики простолюдина или используйте следующие:

HD 1; **AC** 9; **Atk** кулаки; **Скорость** средняя; **AL** L; **XP** 20.



Подземельный синдром

